

PERANCANGAN KONSEP VISUAL PERMAINAN TRADISIONAL ORAY-ORAYAN DALAM GAME MENAMBAH KOSAKATA BAHASA SUNDA UNTUK ANAK UMUR 9-11 TAHUN

VISUAL CONCEPT DESIGN OF ORAY-ORAYAN IN GAMES TO INCREASE SUNDANESE VOCABULARY FOR CHILDREN AGE 9-11 YEARS OLD

Dreena Estella Alamanda Samori¹, Aris Rahmansyah² dan Tiara Radinska Deanda³

^{1,2,3}*S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*
dreenaestella@student.telkomuniversity.ac.id, arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi dari kurangnya minat anak SD rentang umur 9-11 tahun terhadap Bahasa Sunda khususnya dengan pelajaran di sekolah. Karena kurikulum yang berganti, pelajaran Bahasa Sunda semakin hari sangat sulit, padahal tujuan utamanya agar bisa digunakan sehari-hari. Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif pada anak umur 9-11 tahun. Salah satunya dengan cara belajar sambil bermain. Banyak jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak di Jawa Barat khususnya Kabupaten Bandung. Salah satunya adalah *Oray-orayan*, meskipun sederhana namun memiliki nilai-nilai budaya dan mitologi yang kompleks serta ada kaitannya dengan kepercayaan terhadap Dewi Sri Pohaci. Dari permasalahan tersebut, diperlukannya perancangan media yang dapat membantu proses belajar Bahasa Sunda secara interaktif kepada anak umur 9-11 tahun, yaitu melalui media *game* yang lebih disukai oleh anak-anak. Dalam pembuatan *game* dibutuhkan visualisasi konsep *game* tersebut sebelum memasuki tahap produksi. Perancang berperan sebagai *Concept artist* yang mendesain karakter dan *environment* pada *game* yang akan dibuat. Metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari studi literatur serta observasi, kemudian dianalisis secara kualitatif menghasilkan data yang deskriptif secara mendalam. Hasil analisis tersebut kemudian akan dijadikan acuan referensi dalam perancangan konsep visual untuk *game* dengan judul "Sawa".

Kata kunci: bahasa sunda, *oray-orayan*, konsep visual, *game*.

Abstract: This research motivated by lack of interest in elementary school children aged 9-11 years in

Sundanese, especially with lessons at school. Due to the changing curriculum, Sundanese lessons are becoming increasingly difficult, even the main goal is to use it daily. For this reason, effective learning strategies are needed for children aged 9-11 years. One of them is learning by playing. Many types of games are played by children in West Java, especially Bandung. One of them is Oray-orayan, but this traditional game is fading. Even Oray-orayan look simple, it has complex cultural and mythological values along with Dewi Sri Pohaci belief. From these, it's necessary to design media that can help learning Sundanese interactively for children aged 9-11 years, through media game which preferred by children. In making games, it's necessary to visualize the concept before production stage. Based on this, designer acts as a concept artist who's in charge of character and environment design. The data collection method used in designing visual concept consists of literature study and observation, then analyzed qualitatively to produce in-depth descriptive data. The results of analysis then be used as a reference in designing a visual concept for a game entitled "Sawa".

Keywords: *sundanese, oray-orayan, visual concept, game.*

PENDAHULUAN

Pelajaran bahasa Sunda sendiri merupakan pelajaran wajib khususnya bagi siswa siswi di Jawa Barat berdasarkan Peraturan Gubernur No. 69 tahun 2013 mengenai Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah. Namun pembelajaran bahasa Sunda di sekolah dirasa terlalu sulit, padahal tujuan utamanya untuk digunakan sehari-hari ungkap Ganjar Kurnia (Wulandari, 2018). Secara psikologis menurut Sri (2002:89-89) anak umur 9-11 tahun pertumbuhan mereka cukup cepat sehingga mereka aktif dan sering bermain. Mereka mulai berpikir Kognitif dan diperlukan pembelajaran yang bervariasi. Bermain sambil belajar mencakup partisipasi aktif karena itu perancang rasa lebih efisien daripada pengajaran yang diterima secara pasif. Banyak jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak di daerah Jawa Barat khususnya Kabupaten Bandung. Diantaranya adalah *Oray-orayan*, namun permainan tradisional ini mulai meredup. *Oray-orayan* sendiri meskipun terlihat sederhana namun memiliki nilai-nilai budaya yang kompleks jika ditelaah lebih dalam lagi dan memiliki aspek-aspek yang dapat membantu tumbuh kembang anak.

Berdasarkan informasi di atas media *Game* dirasa sangat cocok untuk target audiens karena berdasarkan Survey Demografi yang dilakukan Sudarmilah dkk. ada 94,12% anak

menyatakan suka bermain *video game* dan di dominasi oleh anak umur 10 tahun atau kelas 4 SD. Serta *game* yang menjadi kesukaan adalah *game* yang ada di dalam gadget seperti pou, subway surf, roblox, salon, dan game mobile lainnya. Secara tidak sadar *game* juga dapat membantu anak belajar tentang budaya dan ilmu yang ingin di sampaikan Atas dasar fenomena tersebut, *game* yang akan digunakan bergenre *Casual Platformer Mobile Game*. Menurut Farhan (2020) untuk *Gaming Casual*, grafis dalam *game* sangatlah penting. Maka dari itu perancang tertarik untuk membuat Konsep Visual yang mengangkat fenomena tersebut pada *game* menambah kosakata bahasa Sunda. Di dalam pembuatan Konsep Visual, peran *game concept artist* sangatlah penting di dalam Tugas Akhir ini. Perancang akan bertindak sebagai *game concept artist* yang akan membuat komponen konsep visual yang terdiri dari *character* dan *environment* sebagai memperkuat narasi pemahaman anak.

Permainan Tradisional dalam Masyarakat Sunda

Suku Sunda adalah sebuah etnis yang berasal dari bagian barat pulau Jawa, Indonesia. Sunda memiliki istilah terkenal seperti Tatar Pasundan, istilah tersebut menggambarkan keindahan alamnya seperti gunung-gunung yang membiru dari kejauhan diselingi oleh lembah-lembah dengan aliran sungai, menggambarkan kesuburan. Keindahan Tatar Sunda membuatnya diberi julukan *Parahyangan* atau *Priangan*, yang berarti tempat para dewa (Sabana, 2017:171). Hal yang menonjol dalam sejarah orang Sunda adalah hubungan mereka dengan etnis lain. Dengan kata lain orang Sunda terkenal sebagai pribadi yang memiliki sifat optimis, ramah, sopan, riang dan bersahaja. Salah satu keunikan orang Sunda juga masih mempercayai mantra-mantra magis dan selalu menempatkan roh-roh (*jurig*) yang berbeda jenisnya. Kepercayaan mistis tersebut juga membawa kepada kebahasaan dalam suku Sunda, diantaranya adalah *Ngarajah*, *Jangjawokan*, *Uga*, dan *Kila-kila*.

Permainan tradisional pada zaman dahulu dapat menciptakan suasana ceria pada anak-

anak, serta memberikan banyak manfaat kepada mereka. Salah satunya adalah sebagai media pembelajaran anak (Tim Kreasi Edukasi Kyta, 2020:8-10), namun terdapat tantangan dalam era modern seperti ini dimana anak-anak zaman sekarang kurang mengenal permainan tradisional. Alangkah lebih baik jika perancang memperhatikan konsep digitalisasi permainan tradisional ini dengan mempertahankan beberapa poin manfaat permainan tradisional dengan mengikuti perkembangan zaman.

Concept Art dalam Casual Game

Menurut Ernest Adams (2010:3) *game* adalah kegiatan bermain yang dilakukan dalam konteks realitas pura-pura, dimana para pemain berusaha untuk mencapai satu tujuan dengan bertindak sesuai. *Casual game* adalah permainan yang singkat dan sederhana, kebanyakan *casual game* dimainkan dalam *smartphone* dan *mobile device*. *Casual game* dibuat untuk mengisi waktu luang para pemain untuk memuaskan pengalaman singkat sehingga *gameplay* nya juga singkat dan tujuannya harus jelas. Sebelum ke proses produksi diperlukannya sebuah media untuk menggambarkan bagaimana visual *game* yang akan dibuat. Visualisasi dari konsep desain tersebut adalah *concept art* (Adams, 2010). Dalam pembuatan *concept art* ada suatu komponen yang lebih rinci lagi untuk mengkomunikasikan intisari ide menggunakan sebuah karya yang bisa disebut juga *Key Art* atau *Key Visual*. *Key Visual* ini terfokus dalam inti dari *scene* dalam *game*. Pembuatan *Key Visual* dalam *concept art* bukan hanya membuat karakter dan *environment* tetapi juga mengenai *lighting*, *special effects*, *action*, dan di dalamnya terdapat sebuah cerita (Kennedy, 2013).

1. Elemen Desain

Sebuah desain apapun baik poster, animasi, *game* dan sebagainya terbentuk oleh elemen desain. Elemen desain diolah menjadi komposisi yang baik yang pada akhirnya membentuk sebuah karya (Hendratman, 2017:33). Elemen desain diantaranya sebagai

berikut:

- 1) *Style* adalah sebuah pengayaan yang diterapkan pada ilustrasi ataupun karya yang dibuat oleh seniman. Jenis tersebut di bagi mulai dari bentuk yang sederhana hingga yang kompleks.
- 2) *Shape* dihasilkan dari beberapa garis yang tersusun sedemikian rupa. Definisi garis adalah deretan titik-titik yang saling menyatu dengan jumlah yang tak terhingga lalu pada akhirnya membentuk sebuah garis. Setiap garis memiliki karakter dan suasana yang berbeda sehingga menimbulkan kesan psikologis bagi yang melihatnya.
- 3) *Colour* atau warna merupakan salah satu komponen desain yang membentuk keindahan sekaligus menimbulkan persepsi psikologis, sugesti, suasana tertentu. Meskipun diberbagai kebudayaan berbeda namun berikut pengartian warna secara universal contoh, warna merah yang memberikan kesan agresi, dominasi dan semangat.
- 4) *Value* adalah kualitas dari gelap dan terang dari sebuah gambar. Untuk membuat *focal point* menggunakan *value*. Objek harus ditempatkan kontras diantara gelap dan terang, maka mata langsung tertuju pada objek tersebut.
- 5) *Tekstur* adalah kualitas permukaan yang dapat dirasa secara fisik oleh indra peraba. Bisa berbentuk secara dua dimensi dan tiga dimensi. Dengan adanya tekstur membuat sebuah desain terlihat kasar, halus, lengket, lembut, licin, basah, dll. Meskipun karya tersebut dua dimensi namun jika ada tekstur maka akan sedikit menonjol seperti tiga dimensi.
- 6) *Cahaya* adalah elemen penting dalam sebuah karya, karena pada dasarnya warna dapat terlihat karena ada pantulan cahaya terhadap suatu benda dan akhirnya ditangkap oleh mata.

Character Design

Dalam sebuah *game* karakter yang di desain dengan menarik merupakan salah satu aspek

yang paling penting. Les Pardew (2005:136) menyatakan untuk mempermudah pembuatan karakter, lebih baik perancang mencari inspirasi dengan cara langsung mengobservasi lingkungan sekitar. Karena konstruksi ikon, indeks, dan simbol yang membangun karakter dapat merepresentasikan dari setiap sifat karakter baik secara profesi maupun *personality* (Budiman dan Anwar, 2020:9). Menurut Tillman (2011) ada beberapa yang perlu diperhatikan dalam pembuatan karakter yaitu:

7) *Storyline & Proportion*

Menurut White (2009:239) proporsi dalam karakter itu sangat menggambarkan sifat mereka. Proporsi juga berhubungan dengan ketinggian kepala, lebih sederhananya tinggi karakter dilihat dari berapa banyak lingkaran kepala dari ujung kaki hingga ujung rambut karakter tersebut. Secara umum tinggi manusia itu sekitar 7 ketinggian kepala mereka. Semakin sedikit ketinggian kepalanya lebih ke pengayaan kartun, sedangkan semakin banyak maka lebih ke arah semi realistik.

8) *Shape & Silhouettes*

Menurut Tillman (2011:68-72) bentuk yang biasanya digunakan dalam pembuatan karakter seperti kotak yang bermakna stabilitas. Segitiga memiliki makna aksi, agresi, konflik dan tekanan. Sedangkan bulat memiliki makna kelengkapan, anggun, kesatuan, dan kekanak-kanakan. Meskipun terbagi menjadi 3 kelompok, bentuk tersebut bisa disatukan sehingga menciptakan sesuatu yang baru. Misalnya bentuk segitiga dan bulat meskipun terlihat ramah namun bagian tajamnya memiliki sifat sedikit agresi. Bentuk geometris tersebut menciptakan siluet, siluet dalam pembentukan karakter itu adalah sebuah garis terluar karakter yang diisi dengan warna hitam. Jika karakter tersebut dapat diketahui hanya dari siluetnya maka semakin bagus desain karakter tersebut.

9) *Aesthetic*

Estetika menurut Agung (2017:3) pada dasarnya adalah sebuah ilmu filsafat seni yang

berusaha untuk memahami keindahan, tetapi sesuatu yang indah itu tergantung cara pandang yang melihat. Sebuah karya tidak selalu indah dan yang indah belum tentu sebuah karya. Estetika sangat penting dalam pembuatan karakter terutama dalam *first impression*, siapapun yang melihatnya dan terlihat tertarik mereka pasti akan mencari tahu karakter tersebut lebih dalam.

10) *Turn Around*

Turnaround adalah penggambaran karakter dari berbagai macam angle agar dapat diketahui segala sisi dari karakter yang dibuat.

11) *Expression & Pose*

Dalam pembuatan karakter ekspresi dan pose dibutuhkan untuk memberi tahu mood serta karakter yang dibuat. Hal tersebut sangat penting karena dapat menyampaikan emosi karakter yang akan dibuat entah itu jika dijadikan game, animasi ataupun ilustrasi.

Environment Design

Dalam pembuatannya *environment illustration* ini menggambarkan suasana dalam *game*. Dalam *game platformer* ada sebuah teknik bernama *Parallax Motion*, teknik tersebut menggabungkan beberapa *layer* gambar yang bergerak dengan kecepatan yang berbeda. menurut White (2009) untuk menciptakan Parallax Motion perlu menggunakan beberapa elemen yaitu:

- 1) *Foreground* adalah *layer* atau objek yang posisinya paling dekat dengan kamera. Untuk membuat *value* biasanya *foreground* mempunyai warna yang gelap atau sebaliknya.
- 2) *Midground* adalah *layer* atau objek yang posisinya ada di tengah atau di belakang *foreground*. Untuk membentuk sebuah *value*, *midground* dibuat dengan warna paling netral diantara yang lain.
- 3) *Background* adalah *layer* atau objek yang posisinya paling belakang. Dalam membuat

value umumnya bagian ini dibuat lebih terang dan menonjol, namun bisa juga lebih gelap tergantung dengan penggambaran *environment* nya.

Landasan Perancangan

Menurut Creswell (2016:245) metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengandalkan data berupa teks dan visual dengan proses yang melibatkan kegiatan berupa pertanyaan-pertanyaan, para partisipan, menganalisis, dan menafsirkan makna dalam data. Data dalam penelitian kualitatif dalam penelitian ini adalah berupa Studi Pustaka serta Observasi.

Target Audience

Target audience adalah anak SD berumur 9-11 tahun. Menurut Sri (2002:86) Pada masa ini anak-anak mempunyai keterampilan kognitif serta sosial yang dibutuhkan dalam keseharian terutama proses belajar. Tetapi mereka belum sampai kepada masa krisis yang terjadi saat remaja. Mereka cenderung kurang berpikir abstrak dan harus konkret dan betul-betul dialami. Pelajaran dalam proses belajar serta tumbuh kembang mereka sebaiknya meliputi meraba, membentuk, memanipulasi, mengalami dan merasakan. Pada masa pra-remaja ini khususnya yang berumur 9-10 tahun terjadinya pertumbuhan pada fisik mereka secara signifikan. Sehingga proses ini membuat anak-anak tersebut aktif, sering bermain, dan banyak bereksplorasi.

DATA DAN ANALISIS DATA

Data dan Analisis Studi Pustaka

Menurut Sumarjo (2000) dalam Jamaludin (2017:139) orang Sunda memiliki cara pandang tentang estetika tersendiri. Hal tersebut digambarkan menggunakan 3 kata Sunda yaitu *waas*, *sarupaning*, dan *sig*. Kata tersebut dikeluarkan ketika mereka melihat

pemandangan indah yang menyerupai lukisan serta sebaliknya. Hal tersebut membuktikan bahwa sebuah kosakata sangat penting untuk mengetahui maknanya, terutama bahasa Sunda yang memiliki banyak istilah-istilah yang menjelaskan sebuah keadaan dapat diwakilkan dengan satu kata saja. Untuk permainan *Oray-orayan* sendiri bukan hanya sebuah permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak namun mengandung mitologi seperti menyatukan dunia mitos dengan dunia manusia dan memiliki beberapa manfaat bagi anak secara aspek bahasa, kognitif maupun seni. Lalu menurut Puspita (2015:24) ada nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yaitu Nilai Estetika Gerak, Nilai Estetika Sastra, Nilai Kognitif, Nilai Moral dan Nilai Psikomotor. Hal tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional *Oray-orayan* tercipta berdasarkan hasil budaya dan kepercayaan orang Sunda khususnya pada hewan ular. Perputaran antara lingkungan yang seperti lukisan dan lukisan seperti lingkungan juga terjadi dalam siklus *Oray-orayan* yang memiliki makna refleksi dan mawas diri serta keindahan ciptaan Tuhan dan sesama makhluk.

Data dan Analisis Observasi

Tabel 1 Hasil observasi karakter

Karakter	Elemen Visual	Properti Visual
Anak SD Laki-Laki	Rambut pendek proporsi tubuh pendek, berkulit kecoklatan, mata almond besar, baju sedikit berantakan, badan ramping.	Seragam Sekolah Dasar kemeja putih pendek dan celana merah hati pendek. Rompi kotak-kotak merah, memakai ikat kepala Sunda, kaos kaki dan sepatu hitam. Menggunakan sandal pada saat pulang sekolah
Anak SD Perempuan	Rambut panjang, proporsi tubuh pendek namun lebih tinggi dari pada anak laki-laki, kulit lebih terang dari laki-laki, bentuk mata almond besar, badan ramping.	Seragam Sekolah Dasar kemeja putih panjang dan rok merah hati panjang 7/8 karena sudah kekecilan serta memakai celana panjang yang dilipat di dalamnya.

		Rompi kotak-kotak merah, dengan kaos kaki putih pendek dan sepatu.
Ular	Kepala trapesium, badan besar, bagian leher kecil dan bagian tengah badan besar dan mengecil lagi hingga ekor, sisik berbentuk <i>Smooth Scale</i> , mata coklat dengan pupil berwarna hitam tajam, garis hitam pada kiri kanan kepala dan garis tengah kepala,	Morph natural phyton dengan pola yang berulang mencapai 70-80 deret, dengan sisik bawah dua baris.

Tabel 2 Hasil observasi *environment*

Analisa Objek	Aset Lingkungan	Properti
Sekolah	Gedung Sekolah	Pagar, motor, spanduk, tanda Sekolah, tiang bendera.
	Lorong	Tanaman hias, tempat sampah, wastafel, papan tugas dan kewajiban guru, kotak saran, keset, guiding block, jendela dengan hiasan.
	Lorong Gudang	Buku-buku berserakan, kursi kayu yang bertumpuk, ember, kayu, selang, kereta dorong, sampah-sampah kecil.
	Kelas	Meja guru, kursi dan meja, papan tulis, foto Presiden, Pancasila, dekorasi dinding, meja yang berisi prakarya siswa, hiasan seperti vase, lemari.
Ranca Oray	Jalanan Kecil	Ajeran (<i>Bidens pilosa L</i>), Rumput Teki (<i>Cyperus rotundus</i>), tiang listrik, lampu jalan.
	Sawah	Padi, Pohon, keong emas, eceng gondok, pemandangan gunung dari kejauhan.

Oray Tapa	Hutan	Cemara Norfolk, Pohon Kayu Putih, tanaman-tanaman liar seperti putri malu (<i>Mimosa pudica</i>), meniran (<i>Phyllanthus urinaria L</i>), babadotan (<i>Ageratum conyzoides</i>), biji pinus, rumput grinting, bebatuan, potongan kayu, akar tanaman, lumut, tanaman kering.
-----------	-------	---

Data dan Analisis Karya Sejenis

1. Environment

Data karya sejenis sebagai referensi perancangan *environment* dalam *game* yang akan dibuat. Perancang menganalisis berdasarkan teori yang ada. Karya sejenis yang digunakan diantaranya adalah Rayman Legends (2013), Ori and The Blind Forest (2015), dan Yoku’s Island (2018).

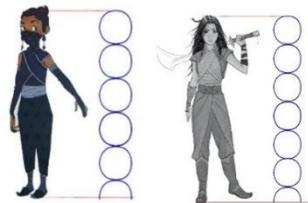
Tabel 3 Karya sejenis environment

Rayman Legends	Ori and The Blind Forest	Yoku’s Island
		
Gambar 1 Rayman Legends	Gambar 2 Ori and The Blind Forest	Gambar 3 Yoku’s Island

2. Karakter

Berikut ini adalah data karya sejenis yang dijadikan sebagai referensi perancangan *environment* dalam *game* yang akan dibuat. Perancang akan menganalisis berdasarkan teori yang ada. Karya sejenis yang digunakan diantaranya adalah Rayman Legends (2013), Ori and The Blind Forest (2015), dan Yoku’s Island (2018).

Tabel 4 Karya sejenis karakter

Raya and The Last Drafgon	
 <p>Gambar 4 Sisu</p>	 <p>Gambar 5 Raya</p>

Hasil Akhir Analisis

Hasil analisis karya sejenis mempunyai 6 poin penting di dalamnya yaitu *style*, bentuk, *lighting*, warna, tekstur dan *value*. Elemen-elemen tersebut menciptakan *atmosphere* dalam karya yang dibuat. Berdasarkan hasil analisis bentuk karakter dan *environment* yang akan dibuat didominasi oleh bentuk bulat untuk memberikan kesan ramah dan tidak tajam menyesuaikan target audiens. Perancangan konsep visual bergaya *semi-realism* dengan *art style* yang menyesuaikan dengan perancang serta dengan teknik *painting* agar tekstur memberikan kesan 3D. Teknik pewarnaan menggunakan split komplementer dengan warna yang saturasi nya menyesuaikan. *Lighting* yang digunakan akan menggunakan teknik *color dodging*. 6 poin tersebut akan digunakan sebagai dasar dalam perancangan karya. Dalam prosesnya karya dikemas dengan tambahan unsur *cottagecore* sebagai modifikasi dan proses kreatif perancang diperlukan dalam membuat karya.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Setiap Key Visual yang dibuat mewakili nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *oray-orayan* seperti nilai estetika gerak, nilai estetika sastra, nilai kognitif, nilai moral, dan nilai psikomotor. Nilai-nilai tersebut pada akhirnya membuat anak memaksimalkan fungsi pedagogik dan rekreatif dalam proses belajar.

Konsep Media

Game yang dirancang adalah *game casual platformer* dengan genre fantasi, pemain berperan sebagai anak kelas 4 SD yang bertekad mencari seorang Dewi yang lama hilang untuk membantu mereka dari para kontraktor yang mengambil alih sawah milik keluarganya. Permainan ini dimulai dari cerita masa lalu Dewi tersebut dan berlangsung dengan dimulainya petualang mereka hingga menemukan sang Dewi. Hasil akhir karakter serta *environment* yang membentuk konsep visual dalam *game* yang dibuat.

Konsep Kreatif

Berdasarkan analisis ditemukan adanya hubungan dengan kisah Dewi Sri, data dan karakteristik tersebut lalu dikembangkan menjadi cerita baru dengan dilakukannya modifikasi oleh perancang dan penambahan karakter utama yaitu anak kelas 4 SD. Karakter-karakter tersebut kemudian disesuaikan dengan data yang sudah diambil mulai dari referensi karya sejenis, observasi wajah, dan data lain seperti pakaian dan sifat karakter yang diangkat. Konsep kreatif dari perancang adalah menyatukan unsur budaya Sunda dengan *cottagecore* yang lebih memiliki kesan fantasi.

Konsep Visual

1. Eksplorasi Konsep Visual Karakter

Proporsi tubuh karakter mengambil referensi dari animasi *Raya and The Last Dragon*. Proporsi tinggi pada anak kecil rata-rata 4-5 buah kepala, untuk orang dewasa 6-8 kepala. Penggayaan dan pewarnaan karakter termasuk ke dalam *semi-realistic*, dimana proporsi sama dengan dunia nyata namun ada penggayaan ke arah kartun. Ditandai dengan mata yang besar, ukuran kepala yang cukup besar juga dan beberapa karakter ada yang proporsinya tidak realistis seperti di kartun. Penggayaan ini cocok untuk anak umur 9-11 tahun karena

mereka mulai menyukai karakter yang lebih kompleks dan proporsi yang hampir realistis.

2. Eksplorasi Konsep Visual *Environment*

Perancang terinspirasi dari teknik split komplementer pewarnaan dalam *game* Ori and The Blind Forest. Warna pada *background* terlihat indah dan nyaman terlihat dalam menyatukan unsur yang bertolak belakang antara *warm tone* dan *cool tone*. Selain itu perancang terinspirasi dari lukisan pegunungan dan sawah Indonesia. Hal tersebut berdasarkan hasil studi literasi cara pandang estetika masyarakat Sunda dimana ketika melihat lukisan tersebut membawa rasa *waas* bagi orang yang melihatnya. Sehingga *concept art* yang dihasilkan membuat karakter menjadi *point of view* secara keseluruhan. Untuk *style* yang digunakan adalah semi-realistic dengan teknik painting agar aset-aset yang digunakan terlihat teksturnya dan hampir terlihat nyata.

Hasil Perancangan

1. Karakter

Berikut adalah hasil perancangan karakter mulai dari eksplorasi hingga hasil akhir.

Tabel 5 Hasil perancangan karakter

Nataprawira	Kaniraras	Dewi Sri
		



2. Key Visual

Berikut adalah penjelasan hasil akhir dari *concept art* yang menjadi *key visual* dalam game Sawa.

Tabel 6 Hasil perancangan karakter

No.	Gambar	Keterangan
1.	 <p data-bbox="272 688 656 772">Gambar 9 Dewi Sri menyuburkan sawah</p>	<p data-bbox="678 359 1461 825">Penggambaran sosok Dewi Sri pada saat ia membantu petani untuk menyuburkan sawah yang dilanda kekeringan. Warna tanah sawah yang kering terlihat kusam dengan tekstur retak dan padi yang layu sebagai kesan kekeringan. Di sisi lain air dengan warna terang ditambah padi yang tumbuh memberikan kesan subur. Pakaian Dewi Sri yang berwarna merah muda membuat kontras pada <i>environment</i>. Aksi yang dilakukan Dewi Sri dengan memanggil air ditambah dengan petani yang terlihat memerhatikan dari jauh memiliki pesan Nilai Moral menunjukkan tentang kebaikan Dewi Sri kepada petani.</p>
2.	 <p data-bbox="272 1171 656 1255">Gambar 10 Mitos tentang Dewi Sri</p>	<p data-bbox="678 846 1461 1360">Dalam pembuatannya bagian <i>environment</i> menunjukkan tekstur tembok anyam bambu khas rumah Sunda, ditambah seprai selimut batik zaman dahulu. Aset tersebut menunjukkan bahwa budaya yang diangkat adalah budaya Sunda dan latar tempat di desa. Pemilihan warna dalam karya ini dibuat untuk memberikan suasana hangat, waktu menunjukkan malam hari dengan satu pencahayaan dari lilin. Warna jingga pada lilin menyinari wayang sehingga memberikan bayangan yang indah. Kombinasi <i>warm tone</i> dan <i>cool tone</i> memberikan harmoni yang baik. Pada karya ini menjelaskan tentang Nilai Estetika Sastra dimana anak belajar mendengarkan cerita menggunakan media yang lebih menarik seperti wayang golek.</p>
3.	 <p data-bbox="272 1707 656 1749">Gambar 11 Bermain di Sawah</p>	<p data-bbox="678 1381 1461 1759">Perancang membuat karya ini untuk memfokuskan pada karakter anak kecil yang masih aktif dan suka bermain. Nata sebagai anak laki-laki cenderung lebih aktif dibanding adik perempuannya yang bernama Raras. Nata dibuat memercikkan air kepadanya sedangkan Raras duduk diatas kerbau yang menjadi aset untuk menunjukkan bahwa latar tempat berada di sawah. Selain itu terlihat beberapa benih padi di genangan air. <i>Background</i> dibuat lebih gelap agar <i>point of interest</i> tertuju pada karakter. Karena <i>background</i> dibuat gelap</p>

		<p>dan <i>blur</i> maka diberi sedikit efek <i>bokeh</i> yang berasal dari cipratan air sebagai unsur sinematik. Pada karya ini menggambarkan Nilai Psikomotor dimana anak-anak masih aktif bermain.</p>
<p>4.</p>	 <p>Gambar 12 Kontrak</p>	<p>Karakter Raras dan Nata pada <i>foreground</i> dibuat lebih besar dan menghadap ke kanan untuk membawa audiens melihat situasi di <i>midground</i>. Penggambaran suasana pada <i>midground</i> terlihat tegang. Untuk <i>background</i> perancang membuat pemandangan sawah yang terasa seperti lukisan. Terinspirasi dari pemandangan sawah dan gunung yang mengelilingi kota Bandung. Pemandangan ini diharapkan dapat memberikan rasa <i>waas</i> bagi orang yang melihatnya. Pemberian warna berdasarkan latar waktu yaitu sekitar jam 3 siang, arah cahaya sekitar 45°. Dengan menggunakan warna yang cenderung sedikit kuning dan jingga karena dekat waktu sore hari. Pada akhirnya Karya ini menggambarkan Nilai Moral karena dunia tercipta diantara baik dan buruk.</p>
<p>5.</p>	 <p>Gambar 13 Masuk Gudang</p>	<p>Perancang memperhatikan perspektif yang terlihat dramatis dengan garis yang miring dan kedalaman yang tajam. Suasana malam hari dengan satu pencahayaan dari bagian atas karakter. Suasana sekolah gelap dengan warna <i>cool tone</i> sedangkan warna lampu menggunakan <i>warm tone</i> yang terang. Kombinasi warna tersebut membuat karakter menjadi <i>point of view</i> dalam karya ini. Karakter Nata dibuat dengan pose mencoba memberanikan diri masuk ke ruangan yang lebih gelap. Sedangkan Raras dibuat memerhatikan bagian belakang dengan pose waspada, karena mereka menyusup ke dalam sekolah. Berdasarkan penggambaran tersebut Nilai yang terkandung dalam karya ini adalah Nilai Kognitif dimana mereka belajar untuk menyusun strategi dan melatih keberanian mereka untuk perjalanan selanjutnya.</p>

<p>6.</p>	 <p>Gambar 14 Di dalam gudang</p>	<p>Perancang membuat perspektif <i>top view</i> agar menunjukkan suasana seisi ruangan. Latar tempat yaitu di dalam gudang sekolah, perancang membuat aset yang berantakan dan suasana yang gelap. Perancang membuat satu sumber cahaya dari luar ruangan yang masuk ke dalam pintu. Cahaya tersebut membawa audiens untuk melihat <i>point of view</i> dalam karya ini yaitu karakter Nata dan Raras. Pada bagian <i>foreground</i> terlihat rak buku untuk menambahkan informasi bahwa buku yang mereka pegang diambil dari rak tersebut. Mereka melihat buku dengan wajah yang senang seperti menemukan sesuatu yang benar-benar mereka cari. Berdasarkan penjelasan tersebut pada akhirnya karya ini menggambarkan Nilai Moral dimana dalam sesuatu yang buruk atau menakutkan pasti ada hal positif yang bisa diambil.</p>
<p>7.</p>	 <p>Gambar 15 Bertualang</p>	<p>Perancang menggunakan perspektif dari bawah yang membuat pose menjadi lebih dinamis. Aset berupa pohon dan <i>curug</i> memberikan informasi bahwa latar tempat pada gambar ini berada di dalam hutan. Raras terlihat memegang buku yang sebelumnya ditemukan dalam gudang, diikuti Nata di belakangnya. Nata berdiri di belakang karena bagian belakang badan adalah titik buta dan berbahaya. Nata melindungi Raras di belakang sebagai seorang kakak. Pemilihan warna yang cenderung terang dengan didominasi warna hijau dan kuning menunjukkan latar waktu yaitu siang hari. Tindakan. Pada karya ini menggambarkan Nilai Psikomotor tentang kecekatan anak.</p>
<p>8.</p>		<p>Pada <i>foreground</i> terlihat Nata yang sedang melihat ke depan untuk membawa audiens melihat ke arah <i>point of interest</i> dalam gambar ini yaitu karakter Raras yang sedang menunjuk patung ular. Di tunjukkan lagi, Nata berada di posisi belakang untuk melindungi titik buta Raras sebagai aksi perlindungan yang ia berikan kepadanya. Pada <i>midground</i> terlihat penuh dengan tanaman yang lebat dan Raras yang sedang menunjukkan patung ular yang setengah hancur</p>

	 <p>Gambar 16 Menemukan Pintu</p>	<p>dan ditumbuhi oleh tanaman. Latar tempat ini dipenuhi dengan tanaman yang lebat dengan adanya banyak jenis tanaman hingga merambat ke tembok. Pada bagian <i>background</i> terlihat tembok dan pintu dengan ukuran besar yang sudah menjadi puing-puing. Artinya bangunan tersebut sudah lama hancur ditelan usia.</p>
<p>9.</p>	 <p>Gambar 17 Pohon Aneh</p>	<p>Pohon yang berada di tengah sebagai <i>point of interest</i> dalam karya ini. Menggunakan satu sumber cahaya <i>warm tone</i> berwarna jingga pada bagian atas dengan <i>background</i> gelap <i>cool tone</i> berwarna biru memberikan kontras yang indah. Pada bagian <i>midground</i> pohon tersebut disinari cahaya dan di bawahnya terdapat bunga-bunga yang tumbuh mekar. Pohon tersebut dikelilingi oleh cahaya yang berbentuk tulisan aksara Sunda. Mantra tersebut menyebutkan dalam bahasa Sunda “<i>Nyakseni mangka mulus, mangka hurip, mangka tetep, mangka langgeng huripna Nyi Pohaci Sang Hyang Asri repok jeung bumi ti paratiwi</i>”. Kalimat tersebut dalam bahasa Indonesia “Kami turut menyaksikan semoga berhasil, semoga hidup, semoga tetap, semoga lestari kehidupan Nyi Pohaci Sang Hyang Asri berjodoh dengan bumi dari pertiwi”. Lingkaran tulisan bercahaya itu adalah sebuah mantra untuk dibaca dan membebaskan Dewi Sri dari pertapaan yang panjang. Pada <i>foreground</i> karakter Nata terlihat di depan dengan gestur melindungi dari pohon yang entah berbahaya atau tidak untuk Raras yang berada di belakangnya. Pada karya ini terdapat Nilai Moral yaitu keberanian dan saling melindungi dimana Nata yang menjadi sosok yang lebih tua untuk melindungi Raras.</p>
<p>10.</p>		<p>Dewi Sri memperhatikan anak-anak yang membangunkannya dari pertapaan yang panjang, sedangkan Nata dan Raras terlihat ketakutan dengan apa yang mereka lihat. Namun Nata tetap melindungi Raras dengan berdiri di depan karena ia tidak tahu apakah makhluk yang ada di depannya akan menyerang atau tidak. Di samping mereka terlihat buku yang tergeletak karena mereka</p>

	 <p>Gambar 18 Bangun dari pertapaan</p>	<p>berusaha menjelaskan kepada Dewi Sri tentang penemuan mereka dan mempunyai niat baik. Pada <i>foreground</i> terlihat daun pada pohon yang dibuat blur karena dekat dengan kamera dan fokus terhadap karakter yang menjadi <i>point of interest</i>. Waktu menunjukkan sore hari dengan cahaya <i>warm tone</i> berwarna jingga dengan bayangan <i>cool tone</i> berwarna biru.</p>
<p>11.</p>	  <p>Gambar 19 Mengusir Kontraktor</p>	<p>Pada karya ini terkandung Nilai Estetika Motorik, karya ini menggambarkan gerakan permainan tradisional <i>oray-orayan</i> dimana yang tadinya sekelompok dengan tujuan yang sama terbagi menjadi baik dan buruk dan akhirnya menjadi dua kepala ular yang saling mengejar ekor. Ular dengan badan yang lebih panjang dan mendominasi terlihat lebih kuat. Penggambaran ular pertama mewakili sikap baik dengan badannya lebih panjang adalah Dewi Sri, Raras dan Nata. Sedangkan ular yang lebih pendek mewakili kejahatan adalah Mandor dan Kepala Desa.</p>

KESIMPULAN

Perancang belajar untuk mencari tahu nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional oray-orayan dan melakukan observasi mendalam untuk menganalisis kaitannya dengan pembelajaran bahasa Sunda. *Concept art* yang dibuat pada dasarnya untuk menyampaikan sesuatu yang tidak terlihat tersebut kepada audiens. Meskipun terlihat sederhana namun di dalamnya terdapat makna yang cukup kompleks. Karakter dibuat dengan sifat yang berakal budi luhur dan pemberani agar memunculkan sikap sportif dan ingin belajar sesuatu yang baru. Karakter Dewi Sri di ciptakan untuk membuat anak-anak terinspirasi dengan kebajikannya dan belajar untuk mengenal hewan ular, meskipun berbahaya tetapi ular pun ada manfaatnya bagi para petani di sawah. Berawal dari karakter yang terlalu *“generic”* hanya menggunakan seragam SD, menjadi sesuatu yang unik dengan mencampurkan unsur *cottagecore* yang mempunyai kesan pedesaan yang fantasi.

Melalui *concept art* untuk *game* dengan judul “Sawa” ini, perancang berhasil menciptakan karya yang menggambarkan nilai-nilai permainan tradisional oray-orayan yang ternyata ada hubungannya dengan pembelajaran kosakata bahasa Sunda. Pembuatannya merupakan tantangan yang besar bagi perancang dimana perancang harus bisa menyampaikan makna tersembunyi yang tidak bisa dilihat namun bisa dirasakan.

Saran

Perancang berharap bahwa karya ini dapat membantu memaksimalkan dalam pembuatan produksi *game* berjudul Sawa ini untuk membantu anak-anak menambah kosakata bahasa Sunda. Andai kata perancang dapat kembali melanjutkan hingga tahap produksi, mungkin akan menjadi tambah menarik hasilnya. Lalu untuk mahasiswa/mahasiswi yang sedang mengambil tugas akhir, perancang ingin memberi saran untuk mencari masalah yang ada di sekitar dan dekat saja tidak perlu jauh-jauh memikirkan sesuatu yang berat. Karena dari masalah kecil tersebut bisa membantu orang-orang tercinta di sekitar kita.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, E. 2010. *Fundamentals of Game Design*. 2nd ed. New Riders. Berkeley.

Agung, Lingga. 2017. Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika. Kanisius. Yogyakarta.

Budiman, A. dan A. A. Anwar. 2020. Konstruksi Ikon, Indek, dan Simbol dalam Membangun Visualisasi Karakter Video Game Harvest Moon Back to Nature. *Jurnal Bahasa Rupa* 4(1):1-9.

Creswell, John W. 2014. *Research Design: Qualitative, and Mixed Methods Approaches*. Fourth Edition. Sage Publication Inc. Thousand Oaks. Terjemahan A. Fawaid dan R.K. Pancasari. 2016. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Cetakan 1. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

- Djiwandono, Sri E.W. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Gramedia Widiasarana Indonesia. Malang.
- Giyartini, Rosarina. 2014. Makna Simbolik Kaulinan Barudak Oray-orayan. *Dinamika Seni Tari, Rupa dan Desain* 24(4): 377:386.
- Hendratman, Hendi. 2017. *Computer Graphic Design*. 3rd ed. Informatika. Bandung.
- I R, Farhan. 2020. Lebih Penting Mana? Performa atau Kualitas Grafik Game?. <https://idlegionoob.com/lebih-penting-mana-perfoma-atau-kualitas-grafik-game/>. 20 Desember 2021 (03:11).
- Kennedy, S. R. (2013). *How To Become a Video Game Artist* (1st ed.). New York: Watson-Guption Publication.
- Novianti, P. R. dan Sendi F. Giwangsa. 2018. Analisis Permainan Oray-orayan terhadap Aspek Perkembangan Anak. *Jurnal Lensa Pendas* 3(2): 73-78.
- Pardew, Les. 2005. *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. Thomson Course Technology PTR. Boston. United States of America.
- Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 *Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 5 Desember 2013. Berita Daerah Provinsi Jawa Barat Tahun 2013 Nomor 69 Seri 3. Bandung.
- Pulsipher, Lewis. 2012. *Game Design: How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish*. McFarland & Company, Inc. North Carolina. United State of America.
- Puspita, Ryan D. 2019. Etnopedagogik dalam Kaulinan Oray-Orayan. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 16-26.
- Sabana, Setiawan. 2017. *Desain, Bandung, & Budaya Sunda*. Kiblat Buku Utama. Bandung.
- Sudarmilah, Endah dkk. 2017. Video Game, Teknologi dan Anak: Survei Demografi. *The 5th University Research Colloquium. Universitas Ahmad Dahlan*: 767-772.

Tim Edukasi dan Kreatif. 2020. Kekayaan Bangsaku: Permainan Tradisional. Kyta. Yogyakarta.

White, Tony. 2009. *How To Make Animated Films*. Elsevier. Oxford.

Wulandari, Catur Ratna. 2018. Kurikulum Bahasa Sunda di Sekolah Harus Diperbaiki.

<https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01301353/kurikulum-bahasa-sunda-di-sekolah-harus-diperbaiki-430374>. 2 Oktober 2021 (9:44).

